



**Centro Universitário de Brasília
Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento – ICPD**

RODRIGO AMARAL GANTOIS

**FAIR PLAY NA ARBITRAGEM: A TECNOLOGIA NO FUTEBOL.
A IMPORTÂNCIA DO AUXÍLIO DA TECNOLOGIA NAS PARTIDAS DO
ESPORTE MAIS POPULAR DO MUNDO.**

Brasília
2015

RODRIGO AMARAL GANTOIS

**FAIR PLAY NA ARBITRAGEM: A TECNOLOGIA NO FUTEBOL.
A IMPORTÂNCIA DO AUXÍLIO DA TECNOLOGIA NAS PARTIDAS DO
ESPORTE MAIS POPULAR DO MUNDO.**

Trabalho apresentado ao Centro
Universitário de Brasília (UNICEUB/ ICPD)
como pré-requisito para a obtenção do
Certificado de Conclusão de Curso de pós-
graduação *Latu Senso* em Jornalismo
Esportivo.

Orientador: Prof. Fábio Santos

Brasília
2015

RODRIGO AMARAL GANTOIS

**FAIR PLAY NA ARBITRAGEM: A TECNOLOGIA NO FUTEBOL.
A IMPORTÂNCIA DO AUXÍLIO DA TECNOLOGIA NAS PARTIDAS DO
ESPORTE MAIS POPULAR DO MUNDO.**

Trabalho apresentado ao Centro
Universitário de Brasília (UNICEUB/
ICPD) como pré-requisito para a
obtenção do Certificado de Conclusão de
Curso de pós-graduação *Latu Senso* em
Jornalismo Esportivo.

Orientador: Prof. Fábio Santos

06 de maio de 2015

Banca Examinadora

Prof. Dr. Gilson Ciarallo

Prof. Me. Luiz Claudio Ferreira

Gostaria de dedicar esse trabalho aos meus pais, Regiane Messias Amaral e José Augusto de Lima Gantois, à minha irmã, Mariana Amaral Gantois e à minha namorada, Natalia Maia Ames, que está esperando nosso maior presente, nossa primeira filha, Paola. Se estou apresentando essa monografia, de uma pós-graduação é, também, graças ao apoio e empenho de vocês, para que eu estivesse aqui. Obrigado. Amo todos vocês!

A compreensão dos recursos tecnológicos se faz necessária, não podemos ignorar sua presença no mundo esportivo. A tecnologia está aí! Assim como tivemos que nos acostumar com a influência tecnológica em outros setores (econômico, político e social), agora chegou a vez dos esportes, especificamente do futebol. (SILVA, 2014)

RESUMO

A maioria dos esportes tem histórias centenárias. De suas criações, até os dias de hoje, diversas regras foram alteradas, acompanhando a evolução da sociedade e da tecnologia. Porém, de alguns anos para cá, um esporte chama a atenção por ter “parado no tempo”, quando o assunto é tecnologia. Esse esporte é o futebol. Que torcedor, em uma conversa de amigos nunca disse que foi “roubado pelo juiz”? Pois bem. Depois de anos discutindo erros sucessivos da arbitragem, a FIFA, entidade máxima do esporte, acatou apenas uma ideia de utilizar a tecnologia durante as partidas. O grande momento do futebol é o “gol”, portanto, um gol mal anulado é uma afronta à torcida e às equipes. Então determinou-se que fosse instalado um *chip* na bola, para acusar se ela entrou ou não no gol. Esse chip já começou a ser usado durante algumas partidas oficiais. Porém, esse é o único problema para se resolver com a tecnologia? Diversos outros erros poderiam ser evitados, caso a FIFA utilizasse mais esse mecanismo. Fala-se tanto em *fair play* dos jogadores, que eles joguem limpo, que sejam justos na “batalha”, mas percebemos que está faltando o jogo limpo na arbitragem. O que irei relatar nesse trabalho é a importância da utilização da tecnologia durante uma partida oficial de futebol, usando como fonte de discussão, *blog's*, livros, artigos, dados de outros esportes que passaram a usar a tecnologia durante as disputas, afim de mostrar como o futebol ficou para trás e como o esporte perde credibilidade ao deixar esse *gap* para interpretações maldosas. Entende-se que, hoje em dia, não se pode mais viver se o auxílio da tecnologia e está mais do que provado, que ninguém aguenta mais verem erros que poderiam ser evitados em poucos segundos de análise. O futebol deixou de ser apenas um esporte e se tornou negócio. O que torna isso ainda mais necessário, para evitar fraudes e injustiças.

Palavras-chave: Futebol. Tecnologia. Esporte. FIFA.

ABSTRACT

Most sports have a timeline that ranges over centuries. From their creation until today, many rules have been modified following the evolution of society and technology. However, from a few years back to today, one sport stands out for having “stopped in time” when the issue is technology. This sport is soccer. Which soccer fan, when talking to their friends never said: “we were robbed by the ref”? Exactly. After years arguing over refereeing errors, FIFA, the most important entity of the sport, was only capable of coming up with one idea to use technology during the soccer matches. The biggest moment of the game is when a goal is scored, so a goal badly judged is an offence to the fans and the teams involved in the call. So FIFA decided to install a chip inside the soccer ball to determine when the ball in fact enters the goal or never crosses the goal line. This chip has already been used during some official matches. However, is this the only solution technology can bring to the sport? Many other errors could be avoided if FIFA used more of this technology. They talk so much about soccer players holding the *fair play* standards, demanding that they play a clean game and be fair in the “battlefield”, but we notice that the fair game is lacking in the referring itself. What I will relate in this work is the importance of the use of technology during an official soccer match.

Key words: Soccer. Technology. Sport. FIFA.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 DA ESSÊNCIA DO FUTEBOL À PRESSÃO DE APITAR	11
2 A TECNOLOGIA EM OUTROS ESPORTES	13
2.1 Voleibol	13
2.2 Tênis	13
2.3 Basquetebol	14
2.4 Taekwondo	15
2.5 Esgrima	15
2.6 Futebol Americano	16
3 USO DA TECNOLOGIA X TEMPO DE JOGO	17
4 NÃO ADIANTA! TECNOLOGIA, SÓ EM ÚLTIMO CASO	20
5 CASOS DE ERROS GRAVES NA ARBITRAGEM	22
Figura 1- Flamengo x Vasco – Final do Carioca de 2014	22
Figura 2- Alemanha x Inglaterra – Copa do Mundo de 2010	23
Figura 3 - Santacruzense x Atlético Sorocaba – Copa Fed. Paulista 2006	24
Figura 4 - São Paulo x Flamengo – Campeonato Brasileiro de 2014	25
CONCLUSÃO	26
REFERÊNCIAS	29

INTRODUÇÃO

Diversos esportes passaram a contar com o apoio da tecnologia durante as disputas, sem atrapalhar seu crescimento no mundo. Mas com o futebol a conversa está sendo outra. Não será possível aderir à tecnologia ao futebol, sem que ele perca o *status* de esporte popular?

O termo *Fair Play* no futebol que dizer “jogo limpo”. Onde há disputa pela vitória, mas, antes dela, vem o caráter, o saber ganhar e perder. Levei esse termo para a arbitragem, pois, se a tecnologia fosse levada para dentro de campo, seria como um “jogo limpo” com a arbitragem que, hoje, tem que disputar sozinha, com dezenas de câmeras, espalhadas pelos estádios. Isso não seria um jogo limpo com os árbitros. Os lances podem ser vistos de diversos ângulos, com pausa, *slow motion*, e os árbitros têm, apenas, uma fração de segundo para decidir, sem uma chance de ver o lance de outro ângulo. A oportunidade de rever o lance faria com que os erros relevantes para o resultado da partida se rebaixassem para quase zero. O tênis, por exemplo, aderiu à tecnologia para rever lances polêmicos, conhecidos como “desafios”. O atleta tem o direito de desafiar, algumas vezes no *set*, a marcação da arbitragem. Isso acabou com os problemas de sentimento de injustiça nos atletas.

Mas no futebol a conversa vem sendo diferente. Não é todo mundo que gostaria que essa novidade fosse para o futebol. E ambas as partes já têm seus pontos de vista, para justificar a opinião, como citou a jornalista Michelle Giannella, no Blog Bela Jogada, do portal GazetaEsportiva.net.

Os que defendem o uso da tecnologia defendem também a justiça no futebol. O melhor realmente vai vencer e prevalecer, ninguém ficará refém do simples erro, da incompetência ou até mesmo da má intenção do árbitro em determinado lance. Já os que são contra o uso da tecnologia são os mesmos que defendem a polêmica e a democracia no futebol. A polêmica porque ela é inerente ao esporte. Já quanto à democracia, hoje em dia, em qualquer canto do planeta, um grupo de pessoas pode se reunir para bater uma bolinha, qualquer campeonato pode ser disputado, seja no interior ou entre

grandes clubes. Não é em todo lugar que é possível o uso e acesso à tecnologia.

O presente estudo visa mostrar que o futebol atual, realmente, necessita de mais tecnologia durante os jogos e, como a falta dela afeta a credibilidade dos árbitros que, por sua vez, pode gerar dúvidas nos resultados das partidas e dos campeonatos, como um todo.

O intuito dessa monografia é observar porque o futebol ainda não aderiu às tecnologias necessárias e como isso poderia auxiliar nas partidas. Utilizando o tênis, como exemplo bem sucedido de transição para o uso tecnológico. Com anos de tradição, o tênis passou a utilizar tecnologia para rever alguma jogada, quando solicitada pelo atleta. Assim, trouxe mais exatidão às marcações duvidosas. O tênis, assim como o futebol, é praticado em diversos lugares do mundo, tendo esse local condição ou não de ter tecnologia. Dessa forma, procurar aferir se o futebol deixaria de ser um esporte tão acessível ao público geral. E o que as pessoas que trabalham no ramo, pensam sobre a tecnologia no futebol.

Para alcançar esses objetivos, foram necessárias diversas pesquisas em livros e blogs que falassem sobre erros de marcação da arbitragem, no futebol e o que autores, jornalistas e atletas pensavam sobre rever jogadas durante as partidas.

Espera-se demonstrar, com este estudo, a importância da quebra de paradigmas para a implantação da tecnologia, durante as partidas de futebol, para rever jogadas duvidosas, como um gol, o local ou existência de uma falta, pois o esporte em geral já deixou de ser apenas competições. Nos últimos anos, ele passou a carregar mais do que a vontade de ganhar uma medalha, ele se tornou um negócio, envolvendo patrocínios, contratos e, portanto, ainda mais cobrança por resultados. No futebol, então, que é o esporte mais popular do mundo e que envolve muitas pessoas, empresas, visibilidade e dinheiro, essa cobrança é ainda maior. E mesmo assim, os erros de arbitragem vêm acontecendo jogo após jogo. Não só por culpa dos juízes e auxiliares, mas sim, de quem determina como eles trabalharão.

Primeiro: nenhum árbitro de futebol consegue viver da arbitragem. Ou seja, eles têm que dividir essa função com outro emprego, que lhes dá o sustento, o que toma tempo e diminui o período de preparação. Segundo: o futebol ficou muito mais rápido, do que há 30 – 40 anos, os lançamentos e passes longos são mais

frequentes. E, para piorar, a tecnologia, ao contrário do campo de jogo, chegou aos estádios, em forma de dezenas de câmeras, que detectam cada jogada, com ou sem *zoom* e, até mesmo, com *slow motion*. Isso aumenta a quantidade de erros que podem ser notados e discutidos depois de uma partida. Portanto, venho discutir sobre a importância de o futebol seguir o exemplo do tênis e colocar a tecnologia não apenas na preparação dos atletas, mas, também, durante as partidas.

O presente trabalho foi, então, estruturado em 5 capítulos. O primeiro retrata como é a essência do futebol, com exemplo de onde e como era jogado o futebol nos anos de 1800. Mostra que o futebol sempre foi um esporte muito fácil de ser praticado, que não precisava de muitas coisas para “bater bola”. Esse capítulo relata como é difícil apitar futebol, nos dias de hoje, com tanta tecnologia nas transmissões. O segundo capítulo proporciona ao leitor fazer um paralelo de como é a tecnologia em outros esportes. Como ela é usada e como facilitou as marcações. Usa-se, nesse trabalho, como exemplo, para isso, o vôlei, o tênis, o basquete, o taekwondo, a esgrima e o futebol americano; o terceiro capítulo apresenta-se um paralelo entre o uso da tecnologia e o tempo de jogo, pois uma das grandes justificativas de que não quer a tecnologia no futebol é de que o jogo vai demorar muito para acabar, que irá acabar com a dinâmica do jogo. Já no quarto capítulo mostra o ponto de vista de quem não quer a tecnologia. De quem acha que o jogo “perderá a graça”. Para finalizar o quinto e último capítulo conta com alguns exemplos atuais de erros graves da arbitragem que poderiam ter sido evitados se a tecnologia estivesse sendo usada.

1 DA ESSÊNCIA DO FUTEBOL À PRESSÃO DE APITAR

O futebol sempre foi conhecido pela facilidade de se ter o necessário para iniciar uma partida. Tendo quatro objetos para delimitar os gols, uma bola, de qualquer material e o mínimo de noção de como se joga, já dá para praticar esse esporte. A prova disso foi relatada por Marcos Guterman, no livro *O Futebol Explica o Brasil*.

Até esse momento, porém, o futebol era praticado em condições bastante precárias, de acordo com registros da época. Em 1864, ou seja, 30 anos antes de Charles Miller regressar ao Brasil com o futebol na bagagem, marinheiros estrangeiros, sobretudo ingleses, foram vistos disputando peladas nos capinzais desertos do litoral brasileiro. (GUTERMAN, 2010, p.18)

E há mais dados descobertos na pesquisa de Marcos Guterman, de que para se jogar futebol na rua, não se faz necessária a utilização de tecnologia.

Há, ainda, registo de jogos nas mesmas condições entre 1874 e 1878. A praia da Glória, no Rio, e um descampado em frente à residência da princesa Isabel são citados como locais de prélios, dos quais participavam funcionários de firmas inglesas de navegação [...] (GUTERMAN, 2010, p.18)

Desde a criação das regras, cerca de 150 anos atrás, houve poucas alterações. A última havia sido em 1992, em que o goleiro não poderia pegar a bola com as mãos, quando recuada por seu companheiro, a não ser que esse recuo fosse feito com o peito ou a cabeça. Devido a isso, entre os principais esportes do mundo, o futebol se tornou o único a não utilizar tecnologia, durante as partidas. Porém, a tecnologia não entrou em campo. Dentro dos estádios ela está sempre presente. Em uma transmissão de série A e B do Campeonato Brasileiro, há dezenas de câmeras, filmando de diversos ângulos o que se torna muito complicado para o juiz, competir com todas elas. Enquanto o juiz possui fração de segundos

para decidir um lance, tendo apenas um ângulo de visão – o que ele está no momento, as câmeras permitem aos torcedores, jornalistas e até aos tribunais - que se tornaram tão presentes no futebol brasileiro - ver, rever, mudar o ângulo de visão, colocar em *slow motion*.

Em sua matéria na Revista Placar, o jornalista Fábio Soares caracterizou o ato de arbitrar uma partida de futebol, como um grande problema, nos dias de hoje.

O futebol mudou, tornou-se mais dinâmico. Os jogadores correm muito mais. Por outro lado, nada escapa às onipresentes câmeras de TV. Arbitrar hoje é um tremendo abacaxi. Os juízes estão muito mais expostos. Exigir que não errem é uma desumanidade. (SOARES, 2013, p. 30)

No blog Gizmodo Brasil, do portal UOL, o texto, de autor não revelado, também cita o quanto a tecnologia é rápida para mostrar que uma decisão foi certa ou errada e o quão ariscado é apitar com tantas câmeras mostrando lance a lance, sem que o juiz tenha direito a isso.

Se o bandeirinha erra um impedimento crucial, rapidamente a câmera lateral o entrega para todos os milhões de espectadores. Em segundos, alguém já avisa o técnico do time prejudicado, que trata de buzinar o resto do jogo todo na orelha do árbitro e do juiz. Quantas vezes você já não viu essa cena? O uso do VT pelo quarto árbitro, que informaria o juiz por meio de voz se ele errou ou não, parece simples e fácil. Mas o futebol e suas regras tornam a ideia complexa. Mesmo assim, possível. (DESCONHECIDO, 2010)

Mesmo assim, a FIFA é muito crítica à inserção da tecnologia, durante os jogos, e usa como argumento, a universalização do esporte, onde o futebol seja praticado utilizando sempre as mesmas regras e equipamentos, em todo e qualquer lugar, onde o jogo seja oficial. Mas, se falarmos de equipamentos, a qualidade é a mesma, quando falamos de 4ª divisão do campeonato brasileiro e da Copa do Mundo? Acredito que todos irão concordar que não. Mas a 4ª divisão deixa de ser futebol? Deixa de ter o apoio da Confederação? Também não.

2 A TECNOLOGIA EM OUTROS ESPORTES

2.1 Voleibol

Vários esportes pelo mundo já se renderam ao uso da tecnologia, durante as disputas. E pelo visto, vem agradando e muito. No vôlei, um lance como toque na rede, invasão, bola dentro ou fora, “carregada”, podem ser vistos com mais detalhes, em um monitor. De acordo com a nova regra, pós implantação da tecnologia, cada técnico tem direito à 2 desafios, por set, para rever a marcação inicial do árbitro.

Poder rever um lance duvidoso e não ficar preso a dúvida quanto à marcação do arbitro, vem agradando técnicos, jogadores e torcedores, pois o sentimento de injustiça acabou nesse caso. O técnico da seleção feminina de vôlei, José Roberto Guimarães disse, em entrevista à TV Band que “Hoje, eu não consigo ver o voleibol sem o uso da tecnologia. Principalmente, nos desafios.”. O mesmo discurso foi dado pela Fabizinha, libero da seleção, e atual campeão da SuperLiga. Para ela, às vezes, nem mesmo os jogadores sabem se a bola foi dentro ou não da quadra. “Há momentos em que o juiz, nem ninguém tem certeza se a bola foi dentro ou não. A tecnologia vem para acabar com essa incerteza”.

2.2 Tênis

No tênis, há alguns anos se utiliza o “olho de falcão”, que é o mecanismo que permite aos jogadores, árbitros e torcedores, rever algum lance duvidoso, de um ângulo diferente e com *slow motion*, quando solicitado por um atleta. E antes disso, o tênis já utilizava a tecnologia de sensor na rede, para detectar se a bolinha tocou a rede, no momento do saque, o que é proibido. Isso minimizou os erros de marcação.

O jornalista Fábio Soares entrevistou, para uma matéria da Revista Placar, o coordenador técnico e de arbitragem da Confederação Brasileira de Tênis, Ricardo Reis. Ele lembrou que ao contrário do que é utilizado como argumento pela FIFA, em relação ao futebol, nem todos os jogos profissionais de tênis utilizam a

tecnologia do olho de falcão. “Apenas Indian Wells [Estados Unidos] tem a tecnologia do desafio em todas as quadras. A maioria das grandes competições, até mesmo Wimbledon, a utiliza somente nas quadras centrais.”

A utilização de câmeras, não vem para substituir a figura do árbitro, mas, sim, auxiliar. Digo isso aqui, porque o tênis é um excelente exemplo para isso. Mesmo com o auxílio das câmeras, as partidas oficiais contam com a mesma quantidade de árbitros, sendo um principal e seis de linha, para ver se a bola foi dentro ou fora da demarcação da quadra. Caso o atleta queira desafiar a decisão do juiz de linha e do árbitro principal, utiliza-se o “olho de falcão”, para tirar essa dúvida.

2.3 Basquetebol

Outro esporte muito popular no mundo e, assim como o futebol, é bastante jogado nas periferias é o basquete. Porém, isso não evitou que a NBA, principal competição da modalidade, começasse a fazer o uso tecnológico, durante os jogos. Um dos casos é o replay. Os árbitros, que no caso, são três dentro de quadra, podem tirar dúvidas de lances marcados, em um monitor que fica na mesa de arbitragem, ao lado da quadra. Por exemplo, quando não se teve certeza se a bola saiu da mão do atleta antes ou depois que o cronometro zerou. Portanto, se fez necessário o recurso do replay para evitar decisões equivocadas. E junto ao replay, outra tecnologia facilitam as marcações. Quando o tempo de posse de bola acaba, uma buzina toca e luzes de *led* vermelhas, que contornam a tabela, acendem. Esse é mais um auxílio para os árbitros. Mas nem por isso, o basquete deixou de ser jogado nas ruas, nas escolas e em qualquer outro lugar, por não ter a tecnologia adequada para determinadas marcações. Isso pode ser um referencial de que a implantação de tecnologia nos jogos oficiais não ira diminuir a quantidade de adeptos ao esporte, nas ruas.

2.4 Taekwondo

O Taekwondo é um esporte em que o contato é essencial para a marcação de pontos e, conseqüentemente, a vitória. Nele, os atletas têm que acertar chutes em locais demarcados no corpo, como no tórax e cabeça. Eles utilizam um colete com as regiões em que os golpes são computados e um capacete, onde o adversário também pode acertar. Porém, antes, não existia a tecnologia, para informar se o golpe foi certo ou não. Era tudo no ponto de vista dos juízes. Então, os atletas costumavam gritar, em forma de comemoração, a cada golpe dado, para informar que o chute foi bem dado e, com isso, somar pontos. Mas nem todo golpe era certo e alguns gritos conseguiam ludibriar os juízes. Foi então, que a tecnologia entrou nesse esporte, com sensores nos coletes e, se mesmo assim o golpe gerar dúvida, agora, pode ser revisto no monitor. E o ponto ser marcado ou não, acabando com a sensação de injustiça.

2.5 Esgrima

Na Esgrima, assim como no Taekwondo, o contato é de suma importância. O esporte que lembra os tempos antigos, onde as batalhas eram feitas com espadas. Mas, naquela época o objetivo era matar. Como aqui é apenas um esporte, o objetivo é pontuar. E como faz? O atleta tem que acertar o florete, o sabre ou a espada, dependendo da modalidade, em locais demarcados. No entanto, para se ter certeza que o golpe foi dado exatamente no local, entra em cena a tecnologia. Sensores informam por *wifii* que o golpe foi dado no local certo, para pontuar. Vence quem marcar acertar o oponente cinco vezes na primeira fase da competição e 15 vezes na segunda. Ou seja, para um esporte tão delicado e rápido, a tecnologia é de suma importância, para evitar que pontos sejam marados de forma errada e a vitória deixe de ser por meritocracia, quando o atleta vence por méritos próprios, sem ajuda irregular.

2.6 Futebol Americano

Em matéria para a revista Placar – que já foi citada à cima - o jornalista Fábio Soares relatou um dos esportes mais utilizados como exemplo, por quem não quer a tecnologia no futebol. Os esportes americanos são muito ligados à vitória por merecimento e, para que não haja injustiça, utilizam todo tipo de recurso. O futebol americano – aquele que, apesar do nome, é jogado com as mãos - possui sete juízes, e é um dos esportes onde há menos decisões finais equivocadas. Mas isso, porque eles contam com uma ajuda muito importante.

O futebol americano é um dos esportes mais abertos à tecnologia. Além de sete juízes em campo, técnicos também têm direito de desafiar a arbitragem, que por sua vez pode recorrer ao *replay* em uma lista de 20 tipos de lance. Quem se opõe à tecnologia costuma citá-lo como modelo de esporte truncado. De fato, uma partida dura 3 horas e meia. A tecnologia, porém, não tem culpa nisso. (SOARES, 2013, p. 30)

Para chegar a essa conclusão, o jornalista entrevistou o presidente do Conselho Nacional de Arbitragem de Futebol Americano, no Brasil, que detalhou quanto tempo se demora para fazer uma revisão de jogada.

Segundo Jean Pierre Soares, presidente do Conselho Nacional de Arbitragem de futebol americano no Brasil, cada revisão de imagem leva em torno de 1 minuto e meio. Somados os limites de dois pedidos por treinador e os dois da arbitragem, são 9 minutos de acréscimo. “E não me lembro de um jogo em que tenha chegado a isso”, diz Soares. (SOARES, 2013, p. 31)

O futebol americano é um dos esportes em que há menos reclamação com a equipe de arbitragem por qualquer lance. Isso mostra que, apesar de, às vezes, o jogo parar para uma análise de jogada, evita-se todo aquele tempo perdido que vemos no futebol, com jogadores cercado o juiz ou indo reclamar com o auxiliar. Sabemos, também, que essas reclamações não adiantam muita coisa, já que é muito raro voltar atrás em uma decisão. Em uma dessa, o juiz já perdeu “a mão do jogo”, pois

os jogadores que se sentiram injustiçados acabam ficando mais nervosos durante a partida, sabendo que houve erro. Põe-se a situação, quando, após saber que errou, o árbitro decide “compensar” a equipe “injustiçada”. Isso já pode ser percebido em algumas partidas. Daí então, inicia-se uma grande bola de neve. Algo que em segundos, poderia ser resolvido. Sem alterar o tempo de jogo, como muitas pessoas acreditam. Algo que iremos analisar no capítulo abaixo.

3 USO DA TECNOLOGIA x TEMPO DE JOGO

Sabe-se que usar o replay durante as partidas, vai parar o jogo por alguns segundos. Isso é claro! Portanto, é muito falado por quem não concorda com os aparatos, na beira do campo. Mas vamos refletir juntos. Dependendo do quão polêmico for o lance, a discussão entre jogadores e árbitros dura muito mais do que alguns segundos. Certo? Ou seja, demora mais do que se parasse para vê-lo, em um monitor. E essas pausas por reclamações não são raras não. Em alguns casos, sem exagero, podendo durar até dias, caso a justiça desportiva seja acionada, devido ao erro ter interferido no resultado do jogo – algo muito comum atualmente. O jornalista, Fabio Soares relembrou um lance muito comentado, e que serve como exemplo. Na partida entre Palmeiras e Internacional, pelo campeonato brasileiro, em que a briga foi parar na justiça.

O lance mais discutido do ano passado no Brasileirão, o gol de mão de Barcos pelo Palmeiras contra o Internacional, provocou uma paralisação de 6 minutos na partida, até o árbitro Francisco Carlos Nascimento ordenar a anulação do tento. Seguiram-se 12 dias até o Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD) decidir que o jogo não seria anulado. (SOARES, 2013, p. 31)

Para o jornalista, Nicholas Evans, usar o tênis como exemplo seria muito importante para o futebol. Na visão dele, a velocidade em que o lance duvidoso é revisto, nas quadras é tão rápido, que não interfere no tempo de partida. E o mesmo aconteceria no futebol, como, por exemplo, o *Hawk-Eye*, que foi muito bem aceito,

por informar instantaneamente se a bola entrou ou não no gol e, com isso, ser justo, sem atrapalhar o andamento, a dinâmica do jogo.

Em geral, desejamos que a tecnologia ajude a aprimorar o jogo, tornando-o mais justo e menos propenso a erros humanos, sem interromper a continuidade, a fluência e a experiência do jogo em si. A tecnologia da linha de gol no futebol e o sistema *Hawk-Eye* no tênis obtiveram sucesso porque são rápidos e altamente precisos e, portanto, minimamente disruptivos à experiência geral de assistir a um jogo ou participar de um. Por esses motivos, essas tecnologias foram rapidamente adotadas por todas as partes -- árbitros, jogadores e espectadores. (EVANS,2014)

Nicholas lembra, ainda que a tecnologia para saber se a bola cruzou a linha do gol já existia, em 2010, e que a utilização dela, poderia mudar os rumos de uma partida na Copa do Mundo daquele ano.

Se esse tipo de tecnologia tivesse sido utilizado (estava disponível, mas não foi usado) há quatro anos, talvez houvesse uma mudança no resultado da partida entre Inglaterra e Alemanha na rodada da etapa 16 do campeonato (um dos chutes da Inglaterra bateu na trave, cruzou a linha de gol e depois saiu). (EVANS,2014)

A ideia de que a implementação da tecnologia à beira do campo vai, na verdade, otimizar o tempo de discussão, ao invés de atrapalhar o andamento do jogo é compactuada pelo jornalista, Juca Kfoury (2010). Ele disse assim, em seu blog:

Uma pesquisa da TNS Research International encomendada pela Nokia revela que 94% dos torcedores brasileiros são favoráveis ao uso de tecnologia para auxiliar arbitragem do futebol. Mas 39% dos espectadores temem que o uso excessivo das tecnologias pode atrapalhar o andamento das partidas e deixá-las cheias de interrupções. Este blogueiro é francamente favorável. Até porque o tempo que se perde nas reclamações é bem maior do que o eventualmente utilizado para dirimir dúvidas.

E o que mais chama a atenção é o paradoxo que se encontra quando é falado para não usar *replay* em tomadas de decisões dos árbitros, por que isso vai “travar” o jogo. Mas veja, quando o lance é muito polêmico e a briga acaba indo para os tribunais da Justiça Desportiva, os procuradores, além dos depoimentos, usam o *replay* do lance, para chegar á uma decisão final. Agora, por que já não utilizá-lo na partida? Economizaria tempo de jogo, pois não haveria reclamação com o juiz e tempo da Justiça, que poderia estar julgando outros processos de sua competência. Portanto, nesse caso, ponto para inclusão da tecnologia à beira do campo. Certo?

4 NÃO ADIANTA! TECNOLOGIA, SÓ EM ÚLTIMO CASO

Mesmo com tantos casos de problemas no futebol e, paralelamente, de sucesso com a tecnologia, em outros esportes, ainda há quem seja completamente contrário à ela. É gente que tem voz ativa no futebol mundial. Pessoas do alto escalão do futebol europeu se posicionam contra a tecnologia. É o caso do Presidente da UEFA, o ex-jogador francês, Michel Platini. Em matéria do dia 25 de outubro de 2010, o jornal O Estado de S. Paulo publicou, em sua versão online, uma matéria sobre a tecnologia no futebol, em que Platini reiterava sua posição contrária à tecnologia. “Um juiz não é suficiente, não na era moderna quando você tem 20 câmeras acompanhando o jogo. É injusto, as câmeras podem ver tudo, mas o árbitro tem apenas um par de olhos. Toda vez que um erro é cometido, as câmeras estão lá para mostrar. É por isto que temos a utilização de dois assistentes a mais na Liga dos Campeões. É um caminho lógico com essas câmeras que podem flagrar tantos incidentes: quanto mais olhos ajudando o árbitro, maior a chance de diminuir estes incidentes”. Para ele, a utilização de muita tecnologia tornará o jogo “um futebol de Playstation”.

O Presidente da Comissão Nacional de Arbitragem, Sérgio Corrêa da Silva disse, em entrevista ao programa “Arena SporTv”, do canal por assinatura, SporTv que a tecnologia acabaria com a “graça do futebol”. Mas, mesmo assim, ele não vê outra saída para o arbitro voltar a ter o respeito merecido.

Faz parte do futebol essa movimentação, as pessoas acabam discutindo muito. Se colocar a tecnologia, pessoalmente falando, acho que vai acabar essa discussão e o futebol fica muito chato. A tecnologia vai tornar justo o futebol, mas vai perder a graça, na minha opinião. Mas nesse sistema, sem a tecnologia não temos mais limites para tornar o árbitro mais respeitado.

Outros preferem atribuir a frase “errar é humano” para defender o voto contra. Pois, como errar é humano, e o futebol é um esporte que depende 100% do homem, o erro está embutido nos risco de se jogar. É o que pensa o jornalista, Luiz Zini Pires.

O futebol é um jogo humano, controlado por humanos e presenciado por humanos que nem sempre se comportam de uma forma humana. O erro faz parte do processo, desde a falha na cobrança de um pênalti até o maldito frango. Mudar agora, permitir que as câmeras controlem tudo, é inventar um novo jogo, um outro futebol, onde errar não é mais humano. (PIRES, 2012)

Luiz segue dizendo que o erro faz parte da cultura do futebol. Que é o diferencial nas conversas entre amigos, após os jogos.

O erro faz parte do futebol. A discussão de um pênalti mal marcado ou de um gol anulado não tem preço na mesa de um bar, no corredor do trabalho ou na sala de estar. O erro é da cultura do futebol. Não importa o seu peso, se num amistoso de pré-temporada ou numa grande final. (PIRES, 2012)

Errar é claro que é humano. Todos nós erramos. Eu mesmo, escrevendo esse artigo devo ter cometido algum erro que passou despercebido por mim. Porém, como eu disse: passou despercebido. Se alguém me avisasse, eu, com certeza, iria analisar e arrumar o erro. Vejo do ponto em que o homem erra, é claro, mas se ele souber que errou e tiver alguma forma de minimizar esses erros, ele vai correr atrás. Não consigo acreditar que alguém erre no trabalho e diga para o chefe: “Errar é humano”. Ok! Dependendo do erro, não haverá qualquer medida drástica, mas, com certeza, ele vai procurar não errar mais. Por que no futebol não pode ser a mesma coisa. Tá aí! O meio de não errar mais está pronto. Todo mundo conhece e sabe onde conseguir. Então, porque continuar errando. Claro! As discussões ou resenhas (como é conhecido no meio da “boleiragem”) são legais. Mas vencer sabendo que foi injustiça com o adversário não dá a mesma vontade de “zoar” o amigo derrota, pois todos já saem o que aconteceu. A tecnologia iria melhorar até a brincadeira

entre amigos de times rivais. No próximo capítulo irei relatar alguns erros que foram cruciais para uma vitória, no meio do campeonato ou até mesmo um título.

5 CASOS DE ERROS GRAVES DA ARBITRAGEM

Vários jogos ficaram marcados pelos erros de arbitragem. Alguns determinaram, até o resultado da partida. E jogos grandes, decisivos. Algumas falhas, apenas com uma conferida nos monitores, poderiam ser evitadas.

Figura 1 - Flamengo x Vasco – Final do Carioca de 2014



Fonte – globoesporte.com

Não é preciso muita coisa, para uma partida entre Flamengo e Vasco ser disputada ao extremo, seja em campo, nos bastidores ou nas ruas. Mas uma final de campeonato carioca entre os dois grandes rivais do Rio vale muito. Foi então, nesse jogo, que o quinteto, comandado pelo arbitro Eduardo Guimarães falhou. E em um lance que um *replay* já ajudaria. Na cobrança de falta do meio-campista vascaíno, Douglas, a bola bateu no travessão quicou no chão e saiu. Porém, o quique foi

dentro do gol. E o juiz não validou, alegando que a bola havia quicado fora do gol. Mas, no replay, pode-se ver que ela entrou 33 centímetros. E esse gol fez muita falta, já que a partida terminou 2 x 1 para o Flamengo, culminando com título dos rubro-negros.

Figura 2 - Alemanha x Inglaterra – Copa do Mundo de 2010



Fonte: africaworldcupbr.blogspot.com.br

Nesse caso, não determinou o resultado do jogo, pois os alemães venceram por 4 x 1, mas causou muita polêmica e revolta dos ingleses.

O em um chute de muito longe, o inglês Frank Lampard conseguiu encobrir o goleiro alemão, porém, assim como a falta do Vasco, na final do campeonato carioca, a bola bateu no travessão, quicou e saiu. O juiz uruguaio, Jorge Larrión, e nem o assistente, o também uruguaio, Mauricio Espinosa não perceberam que ela havia quicado quase meio metro dentro do gol, antes de sair. Os jogadores ingleses, revoltados, cercaram e cobraram do juiz e do auxiliar que o gol fosse validado, mas sem sucesso. Alemanha classificou para as quartas de final.

Figura 3 - Santacruzense x Atlético Sorocaba – Copa Federação Paulista 2006



Fonte: esportes.terra.com.br

Esse é um dos maiores absurdos já vistos no futebol. Em um lance de ataque do Santacruzense, a bola bateu na rede, pelo lado de fora. Enquanto os jogadores voltavam para que o goleiro do Atlético Sorocaba batesse o tiro de meta, o gandula, ao devolver a bola que havia saído, a colocou dentro do gol. A juíza, Sílvia Regina então, deu o gol para o Santacruzense, gerando revolta de todos os jogadores e comissão técnica de Sorocaba. O jogo ficou paralisado por muitos minutos, com todos reclamando com a arbitragem. A juíza ainda conversou com a assistente que também validou o gol.

Figura 4 - São Paulo x Flamengo – Campeonato Brasileiro de 2014



Fonte: diariosp.com.br

Em um lance despretensioso, a bola quicou e bateu na mão do zagueiro rubro-negro, Samir, que tentava interceptá-la. O juiz, então marcou pênalti. Mas o detalhe é que o zagueiro estava bastante fora da área. O bastante para o replay mostra, em segundos. Não adiantou o técnico, Vanderlei Luxemburgo, atletas e comissão técnica reclamarem. O juiz manteve a decisão de pênalti, o que poderia prejudicar a equipe carioca. Mas a cobrança do goleiro Rogerio Ceni foi defendida por Paulo Vitor. No entanto, não absolve a equipe de arbitragem, do erro grotesco.

CONCLUSÃO

A discussão, pelo visto, vai durar muito, ainda. Não podemos negar que demos um passo no avanço para o *fair play* da arbitragem, quando a FIFA aceitou colocar o chip na bola, para avisar se ela cruzou totalmente a linha do gol ou não. Mas, como pudemos ver, isso não é o suficiente. Diversos erros que poderiam ser evitados, com o auxílio da tecnologia, ainda estão sendo cometidos. E, em pleno século XXI é inadmissível que o esporte mais praticado do mundo, ainda fique com regras da época da bola de capotão. A tecnologia está aí, em todos os lugares, para quem quiser. Inclusive, nos treinamentos e nas transmissões das partidas.

Fica claro, com a pesquisa, que todos os esportes que aderiram à tecnologia em suas disputas, tiveram um ganho de tempo, transparência e justiça, nos resultados.

Pudemos ver que são inúmeros os casos de injustiça, isso mesmo, injustiça nos jogos de futebol, porque os atletas e comissão técnica trabalham o ano todo, ficam longe da família, dos amigos, das festas, ficados no objetivo de serem campeões e, por exemplo, tudo isso vir por água abaixo por causa de um erro humano, que poderia ser evitado facilmente, só pode ser caracterizado como injustiça. E os torcedores? Esses gastam dinheiro, viajam atrás do clube de coração, compram camisas, pagam *pay per view*, se estressam durante as partidas, para estarem sujeitos a um erro aos 45 do segundo tempo, que, no replay ele e todo mundo pode ver que aconteceu? Isso não é justo de forma alguma. Não é porque o futebol é uma forma de divertimento que não deve ser justo. Por falar nisso, hoje em dia, ele já deixou de ser diversão há muito tempo, para milhões de pessoas. O futebol passou a ser o meio de sustento de muitas famílias e um erro bobo, por um ângulo de visão que não estava bom, pode atrapalhar a sequência do trabalho de milhões de pessoas. Um time, por exemplo, pode perder o patrocínio, se for rebaixado. Isso é normal. Mas se esse rebaixamento for decretado por um pênalti que não aconteceu ou um gol validado, mas que a bola não entrou? A dor seria muito maior.

Quantas vezes, você, apaixonado por futebol, não teve que segurar aquela “cornetada” no amigo que torce pelo time rival, do qual seu time venceu, por que o replay da televisão mostrou que o gol da vitória foi irregular? Não é injusto não poder brincar com os amigos porque sabe que vai ouvir: “Foi roubado!” e você ter que ficar quieto, por que sabe que é verdade?

Aos que dizem que a polêmica faz parte do futebol, que garante as “discussões” de segunda-feira, no trabalho e na escola, todos nós sabemos que essa discussão, nos dias de hoje, com tanta tecnologia, nas transmissões acaba com essa mesma frase: “Foi roubado! Olha só!” Convenhamos, não tem mais essa de “eu acho”, no futebol de hoje em dia. Com os *replay`s*, *slow motion*, câmera 360, tira-teima o termo usado é “Olha aqui se não tava!”.

Não se pode ver o tempo passar, a tecnologia se aperfeiçoar, os outros esportes se tornando cada vez mais justos e profissionais e o futebol continuar tem uma visão retrograda, dependendo, apenas, do “achismo”, do ponto de vista, de quatro pessoas, que, para piorar, nem exercem apenas o ofício de árbitro de futebol, já que ainda não é profissão ao ponto de um homem conseguir sustentar a família. Ou seja, ele tem que dividir os treinamentos, para manter a forma, com outras atribuições, para manter sua família. E o *fair play*, tão pedido pela FIFA, nos jogos. Onde ele fica, quando o assunto é arbitragem e resultados justos? E assim, os torcedores, jogadores e todos que estão em torno do futebol tem que engolir a seco, erros bobos, com o discurso de que “essa é a essência do futebol”, “o jogo tem que ser dinâmico”. Essa história até poderia colar, enquanto as transmissões não mostravam os erros, segundos após o lance ter acontecido. Agora não! Quando a FIFA decidiu colocar telões nos estádios, proibiu que *replay`s* fossem mostrados, para evitar uma provável ira da torcida e dos jogadores. Mas hoje, os celulares tem televisão, o torcedor está na arquibancada, mas acompanhando, também, pela TV do celular. O banco de reservas é informado lance a lance, se o juiz acertou ou não. Isso já era! Ocultar informação na Era da internet é dar murro em ponta de faca, é mostrar desconhecimento e falta de vontade de ver o que está passando à sua volta. O futebol é divertimento, é profissão, é negócio.

Nas entrevistas coletivas, pós-jogos só se fala de erro de arbitragem. Está claro que isso tem que mudar. As regras do futebol tem que ser compatíveis com o

profissionalismo que há nos treinamentos e, principalmente, nas negociações de jogadores, onde muitos deles valem mais que muitas empresas, pelo mundo.

Pode-se concluir, com esse trabalho, que as justificativas contra o uso da tecnologia são, rapidamente, rebatidas, com afirmações de que ela só viria para melhorar o espetáculo. Sejam essas justificativas referentes ao tempo de jogo, herança histórica, “graça do jogo”, discussões do dia seguinte, mesas redondas, e universalização do esporte e tantos outros.

Pelo menos, aos poucos, a visão de quem importa, já que são os que mandam no futebol, esta mudando. Podíamos usufruir mais de tecnologia e menos de erros, mas, aos poucos, isso está mudando. Resta a nós, meros mortais, apaixonados por futebol, aguardar e ver o futuro chegar, gradativamente, aos estádios.

REFERÊNCIAS

Platini reitera oposição ao uso de tecnologia no futebol. Jornal O Estado de S. Paulo, São Paulo, 25 out. 2010. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,platini-reitera-oposicao-ao-uso-de-tecnologia-no-futebol,629472,0.htm>>. Acesso em: 21 out. 2013.

EVANS, Nicholas D. Terra. **A tecnologia muda o jogo no futebol, no tênis e nos negócios**; 2014 - Disponível em: < <http://cio.com.br/gestao/2014/07/25/a-tecnologia-que-muda-o-jogo-no-futebol-no-tenis-e-nos-negocios/> > Acesso em: 15 de abr 2015

GIZMUNDO BRASIL. Uol. **As soluções e problemas que a tecnologia oferece ao futebol**; 2010 – Disponível em: < <http://gizmodo.uol.com.br/solucoes-e-problemas-que-tecnologia-oferece-ao-futebol/> > Acesso em: 02 de abr 2015

GUTERMAN, Marcos. **O FUTEBOL EXPLICA O BRASIL**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2010

GIANNELLA, Michelle. Gazeta Esportiva.net. **Você é a favor da tecnologia no futebol?**; 2012 – Disponível em: <<http://www.gazetaesportiva.net/blogs/michellegiannella/2012/10/31/voce-e-a-favor-da-tecnologia-no-futebol/>> Acesso em: 05 fev 2015

KFOURI, Juca. Uol. **Zico x Simon: Tecnologia no Futebol**. 2010 – Disponível em: < <http://blogdojuca.uol.com.br/2010/10/zico-x-simon-tecnologia-no-futebol/>> Acesso em: 21 abr. 2015

LIMA, José Antônio. **A Fifa e o uso da tecnologia no futebol**, Revista Época OnLine, São Paulo, 28 jun 2010, Disponível em:< <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI150839-17820,00.html>>. Acesso em: 21 out. 2013

PIRES, Luiz Zini. **Bola Dividida**. ClicRBS. 28 out 2012 – Disponível em: < <http://wp.clicrbs.com.br/boladividida/2012/10/28/imagens-de-tv-nao-podem-fazer-parte-das-leis-do-futebol/?topo=13,1,1,,13> > Acesso em: 20 fev 2015.

SILVA, Marcelo Guimaraes. Universidade do Futebol. **Qual a verdadeira importância da tecnologia para o futebol atual?**; 2014 – Disponível em: <<http://www.universidadedofutebol.com.br/Artigo/15636/Qual-a-verdadeira-importancia-da-tecnologia-para-o-futebol-atual>> Acesso em: 21 de abr 2015

SOARES, Fábio. Tecnologia já: arbitragem eletrônica precisa ser implantada. **Revista Placar**, São Paulo, vol. 1376, págs. 30 e 31, março, 2013.

SPORTV.COM. Arena SporTv: **Para chefe da arbitragem, tecnologia faria futebol ficar "muito chato"**; 2014 Disponível em: < <http://sportv.globo.com/site/programas/arena-sportv/noticia/2014/09/sergio-correa-acha-que-tecnologia-faria-o-futebol-perder-graca.html> > Acesso em: 20 fev 2015

TRAVINHA ESPORTES. **Regras da Esgrima.** Disponível em:<
[http://www.travinha.com.br/lutas-e-artes-marciais/74-esgrima/199-esgrima-a-luta-](http://www.travinha.com.br/lutas-e-artes-marciais/74-esgrima/199-esgrima-a-luta-oficial)
[oficial](http://www.travinha.com.br/lutas-e-artes-marciais/74-esgrima/199-esgrima-a-luta-oficial)>. Acesso em: 23 abr 2015